



# Алгоритм



Баганова Елена Николаевна  
ГБОУ СОШ №892 г. Москва  
Учитель ИиИКТ

АЛГОРИТМ (ПЛАН) - ЭТО СТРОГАЯ  
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ,  
ПРИВОДЯЩАЯ  
К ЖЕЛАЕМОМУ РЕЗУЛЬТАТУ.



Исполнитель алгоритма -  
это человек или робот (ЭВМ),  
умеющий выполнять некоторый,  
вполне определённый набор действий,  
называемый системой команд.

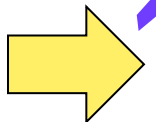


Робот (ЭВМ) выполняет алгоритм формально, т.е. не вникая в содержание поставленной задачи, а только строго выполняя последовательность действий.



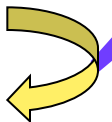
# Свойства алгоритма

- Раздельность
  - Массовость
    - Результативность
      - Определённость
        - Понятность



# Раздельность (дискретность)

- алгоритм должен представлять процесс решения задачи как последовательное выполнение простых шагов.



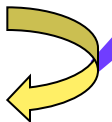
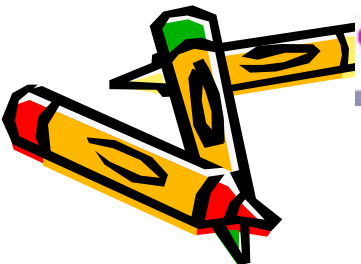
# Массовость



- алгоритм решения задачи разрабатывается в **общем виде**, т.е. он должен быть применим для некоторого класса задач, различающихся лишь исходными данными.



- 1)  $30 + x = 67$
- 2)  $x + 25 = 60$
- 3)  $y + 110 = 200$
- 4)  $x - 15 = 21$
- 5)  $y - 37 = 123$
- 6)  $x - 110 = 68$
- 7)  $23 - x = 11$
- 8)  $45 - y = 9$
- 9)  $10 - y = 0$
- 10)  $15 - y = 15$



# Результативность (конечность)

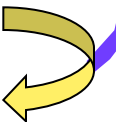
- алгоритм должен приводить к решению задачи за конечное число шагов.



# Определённость



- каждое правило алгоритма должно быть чётким, однозначным и не оставлять места для домысливания .





# Понятность

- алгоритм может быть выполнен только исполнителем, который *понимает* каждую команду алгоритма и может ее исполнить в строгом соответствии с ее назначением, т.е каждая команда должна входить в систему команд этого исполнителя.



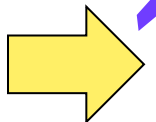
# Формы представления алгоритма:



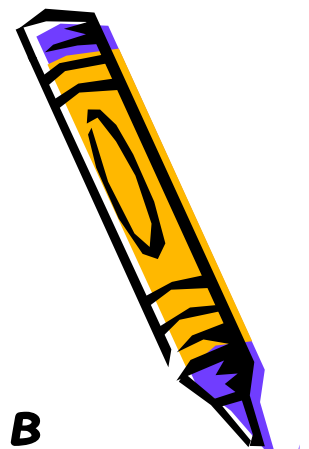
1. Словесная  
(изложение на естественном языке)

2. Графическая  
(схема, блок-схема)

3. Программная  
(запись на каком-либо языке программирования)



# Пример словесной формы:

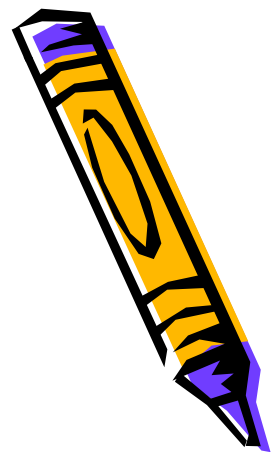


Чтобы приготовить молочно - рисовую кашу в мультиварке:

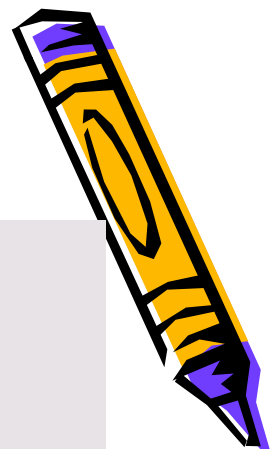
1. В чашу мультиварки высыпаем промытый рис.
2. Заливаем рис молоком и водой.
3. Добавляем сахар и сливочное масло.
4. Все перемешиваем.
5. Закрываем крышку мультиварки, выбираем режим «Молочная Каша» и устанавливаем время 35 минут.
6. После сигнала, кашку перемешаем.



# Примеры графической формы :



# Примеры программной формы :



```

Program Kornil;
Var
  a,b,c,d,x1,x2:Real;
Begin
  WriteLn('Задайте коэффициенты a, b, c: ');
  ReadLn(a,b,c);
  d:=b*b-4*a*c;
  If d<0 Then WriteLn('Действительных корней нет.')
  Else
    Begin
      x1:=(-b-Sqrt(d))/(2*a);
      x2:=(-b+Sqrt(d))/(2*a);
      WriteLn('Корни уравнения: x1=',x1,' x2=',x2);
    End;
End.
  
```

Пример программы на языке C#

```

using System;
namespace Example
{
  class Program
  {
    static void Main()
    {
      Console.WriteLine("Hello,
World!");
      Console.ReadKey(true);
    }
  }
}
  
```



$$a = \begin{pmatrix} 145 \\ 210 \\ 160 \end{pmatrix} \quad b = \begin{pmatrix} 237 \\ 278 \end{pmatrix}$$

$$\sum a = 515 \quad \sum b = 515$$

$$M = \text{rows}(a) \quad N = \text{rows}(b)$$

$$M = 3 \quad N = 2$$

$$c = \begin{pmatrix} 11.5 & 7 & 12 \\ 6.2 & 10 & 9.0 \end{pmatrix}$$

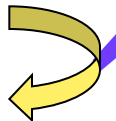
$$f(x) = \sum_{i=0}^{N-1} \sum_{j=0}^{M-1} c_{i,j} \cdot x_{i,j}$$

$$x_{N-1, M-1} = 0$$

Given

$$\begin{array}{lll} x_{0,0} + x_{0,1} + x_{0,2} = b_0 & x_{0,0} + x_{1,0} = a_0 & x_{0,0} \geq 0 \quad x_{1,0} \geq 0 \\ x_{1,0} + x_{1,1} + x_{1,2} = b_1 & x_{0,1} + x_{1,1} = a_1 & x_{0,1} \geq 0 \quad x_{1,1} \geq 0 \\ x_{0,2} + x_{1,2} = a_2 & & x_{0,2} \geq 0 \quad x_{1,2} \geq 0 \end{array}$$

$$sol = \text{Minimize}(f, x)$$

$$sol = \begin{pmatrix} 0 & 210 & 27 \\ 145 & 0 & 133 \end{pmatrix} \quad f(sol) = 3.89 \times 10^3$$


# Закрепление знаний



1. Свойство алгоритма, которое определяет возможность завершения процесса. (результативность)
2. Объект, умеющий выполнять определенный набор действий. (исполнитель)
3. У исполнителя Вычислитель две команды, которым присвоены номера:
  1. умножь на 3
  2. вычти 2Первая из них увеличивает число на экране в 3 раза, вторая уменьшает его на 2.  
Получите из числа 2 число 30, в ответе запишите **только** номера команд.



1 2 1 2 1



# БЛОК - СХЕМА



Это графический способ описания алгоритма (плана) с помощью геометрических фигур, называемых **БЛОКАМИ**, каждая из которых отвечает за определённое действие.

Блоки соединяются между собой линиями связи в виде , если они рисуются сверху - вниз и слева - направо. В противном случае .

Алгоритм записанный в виде последовательности блоков, называется **БЛОК - СХЕМОЙ**.

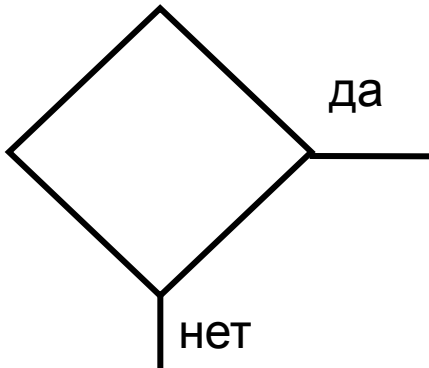
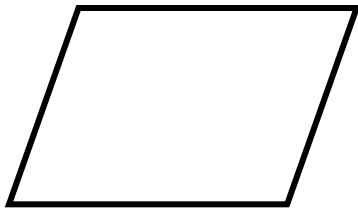




НАЧАЛО



КОНЕЦ



**Блок  
начала и конца  
алгоритма**

**Вспомогательный блок  
(блок ввода/ вывода)**

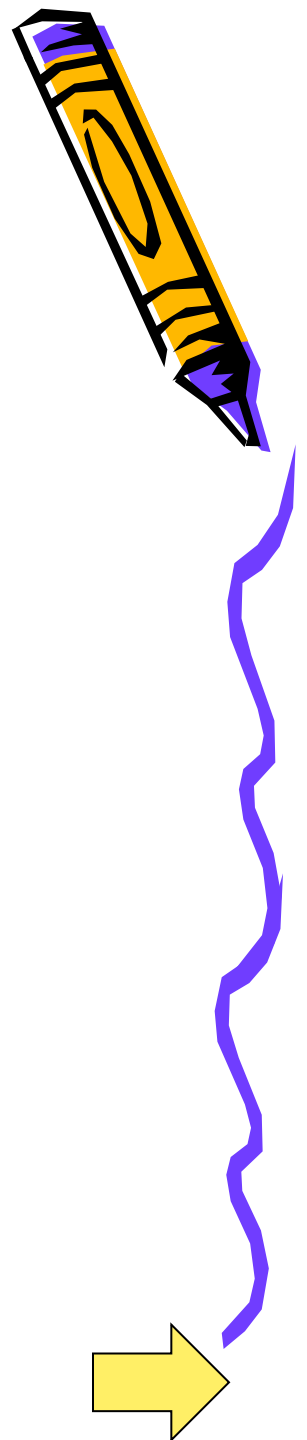
**Логический блок  
(блок проверки условия)**

**Вычислительный блок  
(процесс)**



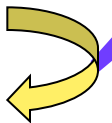
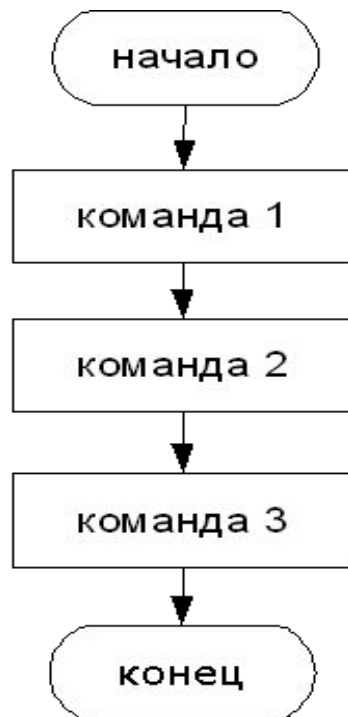
# Виды алгоритмов

- Линейный алгоритм  
(следование)
- Разветвляющийся алгоритм  
(ветвление)
- Циклический алгоритм  
(повторение)



# Следование

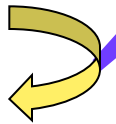
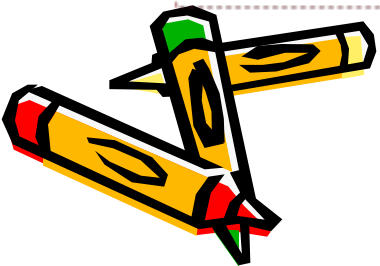
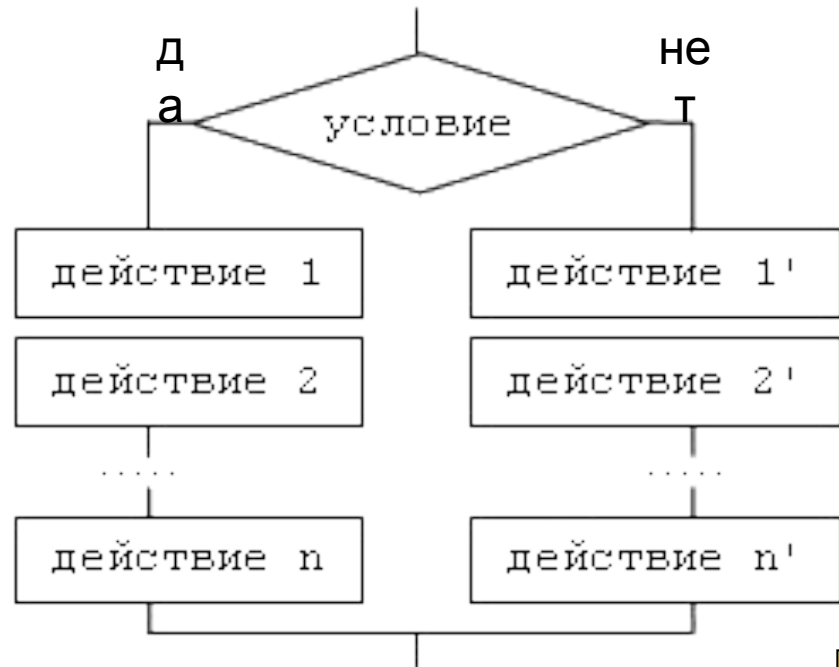
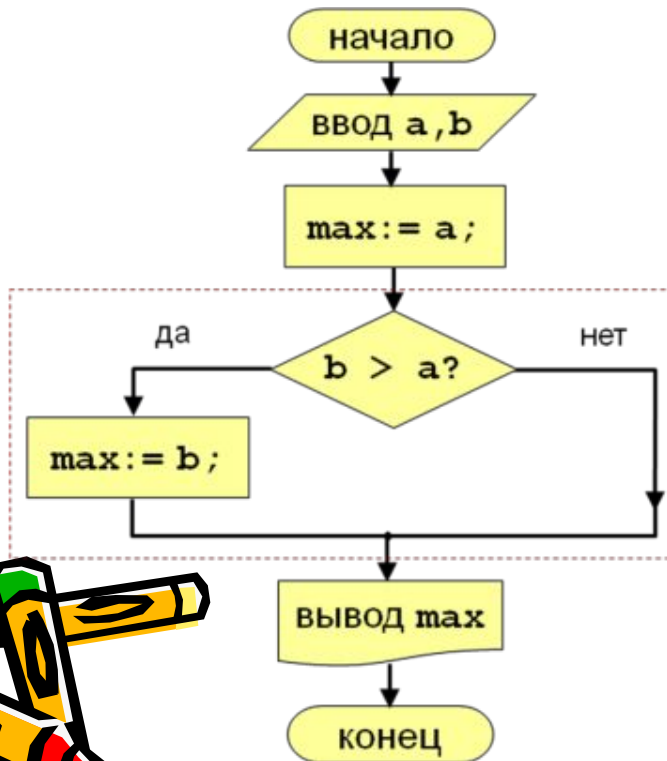
образуется из последовательности действий, следующих одно за другим.



# Ветвление



обеспечивает в зависимости от результата проверки условия ( ДА или НЕТ) выбор одного из путей работы алгоритма.

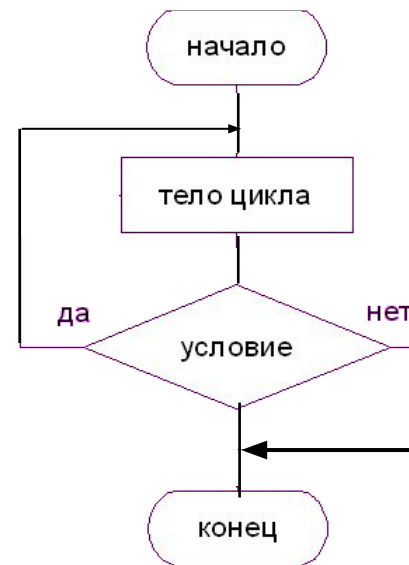
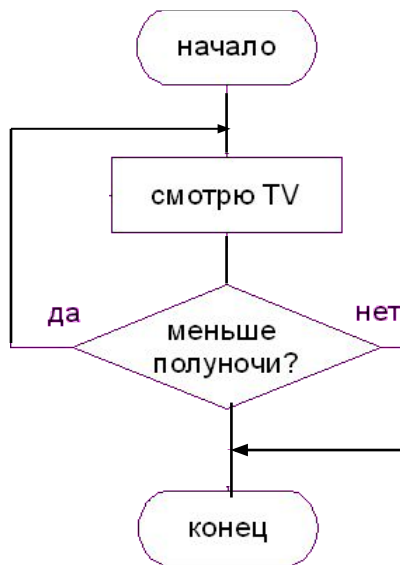
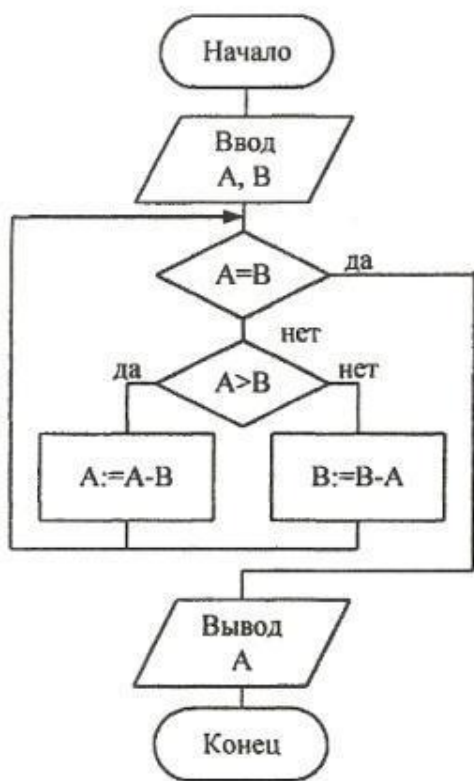


# Повторение

обеспечивает

многократное

выполнение некоторой совокупности действий, которая называется **ЦИКЛОМ**.



# Закрепление знаний

1. Создайте алгоритм нахождения площади прямоугольного треугольника и оформите его в виде блок-схемы.

2. Создайте алгоритм перехода дороги по пешеходному переходу ЗЕБРА и оформите его в виде блок-схемы.



# Используемые материалы

1. Семакин И.Г., Хеннер Е.К. Задачник-практикум по информатике. М.: Бином, 2008 г.
2. Шауцукова Л.З. Информатика. Учеб. пособие для 10 - 11 классов: Просвещение, 2000 г.

